RAYMAN® ORIGINS

EVERYONE 10+
TODOS +10
E 10+
CONTENT RATED BY
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

UBISOFT

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desmayos si se exponen a determinados patrones o destellos de luz. La exposición a determinados patrones o fondos en la pantalla o cuando se juega videojuegos puede provocar ataques de epilepsia o desmayo en dichas personas. Estas condiciones pueden provocar síntomas de epilepsia o de convulsiones no detectados anteriormente en personas que no poseen antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o algún miembro de su familia padecen epilepsia o han tenido convulsiones de cualquier tipo, consulte con su médico antes de jugar. Si usted o su hijo experimentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas.

INTERRUMPA INMEDIATAMENTE el uso y consulte con su médico antes de volver a jugar:

- mareos
- alteración de la visión
- temblores en los ojos o los músculos
- pérdida del conocimiento
- desorientación
- convulsiones
- cualquier movimiento

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD / EPILEPSIA / CONVULSIONES

USO Y MANEJO DE VIDEOJUEGOS PARA DISMINUIR LA POSIBILIDAD DE SUFRIR CONVULSIONES

- Úselo en un área con buena iluminación y mantenga una distancia segurade la pantalla (pantalla táctil).
- Evite el uso prolongado de la consola PlayStation®Vita.
  Tome un descanso de 15 minutos cada una hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Si experimenta alguno de los siguientes síntomas, deje de usar la consola de inmediato: mareos, náuseas o una sensación similar a los mareos por movimiento; molestias o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo.
Si la afección persiste, consulte con un médico.

PRECAUCIONES DE USO – PARTE 1

Mantenga la tarjeta de juego PlayStation®Vita fuera del alcance de niños pequeños para prevenir atoramientos accidentales.

Esta tarjeta de juegos es solamente para el uso con los sistemas PlayStation®Vita. El uso de esta tarjeta de juegos con otros sistemas puede causar daños al sistema o a la tarjeta de juego.

- No toque los terminales de la tarjeta de juego con sus manos ocon objetos metálicos.
- No permita que la tarjeta de juego haga contacto con líquidos.
- No doble o deje caer la tarjeta de juego, no deberá ser expuesta a fuertes impactos físicos.
- Jamás desarme o modifique la tarjeta de juego.

PRECAUCIONES DE USO – PARTE 2

No use o guarde la tarjeta de juego en los siguientes lugares o bajo las siguientes condiciones:

- En un vehículo con las ventanas cerradas (particularmente en el verano)/directamente bajo el sol/ en proximidad a un elemento de calors
- En lugares con alta humedad o corrosivos.
- Este seguro de insertar la tarjeta de juego en la dirección correcta.
- La información contenida en la tarjeta de juego puede ser perdida o alterada si sucede lo siguiente:
- Si la tarjeta es removida del sistema o si el sistema es apagado durante el momento en que la información está siendo leída de la tarjeta de juego o si está siendo escrita en la tarjeta de juego.
- Si la tarjeta está siendo usada en un lugar que puede ser afectado por electricidad estática o ruido eléctrico.

Si por cualquier razón, la pérdida o alteración de información sucede, no será posible recuperar la información. Realizar copias de seguridad regularmente se recomienda. Sony Computer Entertainment Inc. y sus subsidiarias y afiliados no serán responsables por cualquier daño o perjuicio en el caso de pérdida o corrupción de datos.

FCC Y IC AVISO – PARTE 1

Este dispositivo cumple con la Sección 15 de los reglamentos de la FCC.

El funcionamiento se encuentra sujeto a las dos siguientes condiciones:

(1) este dispositivo no podrá ocasionar interferencia perjudicial.

(2) este dispositivo debe aceptar cualquier tipo de interferencia recibida, incluyendo interferencias que puedan afectar al funcionamiento del dispositivo.

- Este equipo ha sido sometido a pruebas y se ha determinado que cumple con los límites requeridos por los aparatos digitales de la Clase B, en cumplimiento con la Sección 15 de las regulaciones de la FCC. Estos límites han sido diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energías de radio frecuencias y, de no ser instalado y utilizado de acuerdo con las instrucciones, podría ocasionar interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio.

FCC Y IC AVISO – PARTE 2

• No obstante, no se garantiza que no ocurra ninguna interferencia en una instalación particular. Si el equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, la cual puede determinarse al encender y apagar el equipo, se recomienda que el usuario intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

• Cambie la orientación o ubicación de la antena de recepción.

• Aumente la separación entre el equipo y el receptor.

• Conecte el equipo en una toma corriente de circuito distinto al que está conectado el receptor.

• Consulte con su distribuidor o con un técnico especializado en Radio/TV para solicitar asistencia.

Se advierte que cualquier cambio o modificación no expresamente aprobada en este manual podrá anular su autoridad de operar el equipo.

Este aparato digital de Clase B cumple con la norma Canadiense ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

CONTROLES DEL JUEGO

R — Correr muy rápido (mantén pulsado)

Reiniciar zoom de la cámara

Golpe desbloqueable/Poder de ataque (mantén)/Niveles del moskito: absorber (mantén pulsado)

Saltar/Volar (desbloqueable)/Niveles del moskito: disparar (mantén para autodisparo)/Unirse a la partida en cualquier momento

joystick izquierdo — Moverse

Menú de pausa — START

INTRODUCCIÓN

¡El Claro de los Sueños está otra vez metido en un lío! Este mundo idílico, donde habitualmente no se hace más que comer, dormir, jugar y disfrutar de una pelea amistosa, tiene serios problemas.

Parece que Rayman y su heroico grupo de locos inadaptados han provocado una guerra debido a sus inocentes ronquidos. Vale, tal vez no sean tan inocentes… El caso es que sus vecinos de la Tierra de los No-tan-muertos no comparten el mismo gusto musical y tienen intención de aguarles la fiesta a nuestros amigos.

Ya sabemos lo difícil que es resistirse a un reto, especialmente para Rayman y su panda, que están deseando liarse a tortazos con esos malvados, sobre todo si eso implica también salvar a las ninfas, hacer gamberradas y conseguir fantásticos poderes para estrumpar enemigos a diestro y siniestro. Y no sería la primera vez que se vieran en estas lides, ¿verdad?

Además, resulta que el pacífico creador del Claro, el Soñador de Burbujas, es un ser tremendamente sensible cuyo estado de ánimo afecta al Claro para bien y para mal. Y resulta también que Rayman ya ha peleado con las malas pesadillas del Soñador de Burbujas en el pasado… Así que eso es exactamente lo que harán de nuevo Rayman, Globox y los simpáticos Diminutos, antes de que el tejido de los sueños se desgarre y el Claro entero se desvanezca como en un mal sueño.

PERSONAJES

SOÑADOR DE BURBUJAS

El Soñador de Burbujas es el ser supremo que ha creado con sus sueños todas las criaturas y elementos que existen en el mundo. Es un ser sensible, un artista (y por cierto, un hedonista), vinculado emocionalmente a su creación, de forma que sus sentimientos tienen un efecto directo sobre este mundo, y un simple mal sueño puede poner en peligro el delicado equilibrio del Claro de los Sueños.

Los seres mágicos creen que el Soñador de Burbujas medita en su lugar sagrado de ronquidos… digo… de descanso, pero nosotros sabemos que en realidad a este ser amante de la diversión le encanta compartir juegos con sus creaciones, vivir entre ellas, conversar y pasarlo en grande. Por eso sus criaturas son como él.

RAYMAN

Cuando el Creador tuvo su primer mal sueño, las ninfas se reunieron para invocar la magia y crear un ser de luz capaz de salvar su mundo, una criatura que fuera al tiempo ágil y resistente, tenaz y divertida, que ayudara al creador con sus heroicidades y detuviera la pesadilla.

Por desgracia, aunque no para nuestra sorpresa, las ninfas se despistaron un poco persiguiendo a unos pollos zombi de camino al lugar de descanso sagrado y perdieron un saco de lums en un precipicio. Llegaron tarde y encima les faltaba un poco de… iluminación. Como resultado, Rayman nació más o menos como se esperaba, pero con menos miembros de lo normal aunque, como dice el Creador… ¡así tiene menos huesos que romperse!

GLOBOX

Una de fuerzas ocultas del Claro, Globox puede ser subestimado, pero siempre está dispuesto a echar una mano a sus amigos y adversarios por igual, y con “echar una mano” nos referimos exactamente a eso: a los manotazos descomunales que este experto en Fung-Ku (sí, sí, el milenario arte marcial del Claro) es capaz de dar. Ese “choca esos cinco” imponente, que puede dejar sin pantalones a un enemigo en cuestión de décimas, se ha convertido en su sello particular.

Incansable, divertido, comilón, bocazas (*)… Globox es el amigo con el todos deseamos compartir un rato de charla, de comida, de lucha, de ronquidos… y sobre todo de diversión. Nadie como él para aporrear, aplastar, estrujar, estrumpar, rebotar y burbujizar a los malos.

El misterioso color azul del gran campeón del Claro está rodeado de cierta especulación por parte de los seres mágicos. Entre los magos rojos que practican el vudú se susurra que hay un veneno que vuelve a los seres azules, pero los Diminutos se decantan por un exceso en el consumo del riquísimo zumo sagrado de ciruela.

(*) El término bocazas se usa aquí con una intención absolutamente no peyorativa. Es una forma cariñosa de describir su gran boca, enorme sonrisa y el uso poco habitual que hace de sus labios.

DIMINUTOS

Estos pequeñajos tienen algo especial, no hay duda. El talento natural de los Diminutos para entonar baladas nocturnas a base de ronquidos es una herencia directa del propio Creador que,

como don, les ha otorgado esas desproporcionadas narizotas. ¡Y que me pompen si no he visto en estos años a los Diminutos usarlas para lanzar más de un hechizo! Sus enormes agujeros de la nariz les permiten aspirar los sutiles aromas que la magia desprende, y de todos es sabido que los magos Diminutos pueden inspirar los secretos de nuestro mundo como ningún otro ser.

Los Diminutos son expertos fundidores y en su dilatada historia han producido muchos y memorables luchadores y guerreros a los que, si bien les faltaba un tornillo, no les faltaba gusto en el vestir. Y, hablando de gustos, a los Diminutos les encanta disfrazarse, así que podrás jugar vestido como algunos de los más ilustres antepasados de estos seres.

ELECTOONS

Irremediablemente felices, los electoons son la materia de la que están hechos los sueños del Creador, y están presentes en todas las creaciones del Soñador de Burbujas.

Cuando las pesadillas empeoran, los electoons quedan atrapados en diferentes lugares y son apresados por cazadores que, con sus municiones vivas, su aspecto horrible y su beligerancia extrema, entristecen a las gentes del bucólico Claro. Sus jaulas son custodiadas por los exploradores y, como resultado de esta caza sin cuartel, el tejido del Claro de los Sueños empieza a deshilacharse y las conexiones que los electoons forman entre las diferentes zonas del mundo se están perdiendo.

LUMS: LOS ILUMINADOS DE ESTE MUNDO

Los lums (que, por cierto, se deberían llamar lúmenes, como la medida de luz, pero es un tanto rebuscado para un Creador tan despistado y tan dicharachero como el Soñador de Burbujas)… el caso es que los lums son seres de pura energía que siempre están sonrientes y de buen humor, mostrando su espíritu luminoso (evidentemente, por eso son lums). Son una fuente importantísima de la energía mágica del Claro de los Sueños y son famosos en todo el mundo, especialmente por las Carreras de Lums, uno de los deportes de deslizamiento más practicado en el Claro. En estas carreras hasta 4 jugadores se enfrentan en pruebas de recorrido libre para ver quién llega antes y recoge más lums. Todo vale en esta loca competición o, como decimos por aquí… ¡tonto el último!

El castigo si te burbujizan es que pedorrearás… uy, perdón, queremos decir PERDERÁS todos los lums, que tus compañeros recogerán con mucho gusto, hasta que vuelvas a estar en la carrera. Aunque todos llegan a casa como ganadores, solo se lleva el premio el que ha recogido más lums. ¡Pero nadie se queda sin divertirse!

LOS COLGADOS

¡Nunca rechaces una mano amiga!

Estos seres de naturaleza bondadosa ayudan a cualquiera que necesite un pequeño impulso. Pero no se llaman colgados por ser tan generosos o por su sonrisa permanente en sus caritas azules: se llaman así porque les encontrarás aislados, colgando en mitad del aire, en los lugares más insospechados o en los precipicios del Claro para

ayudarte a cruzar al otro lado… Son, en realidad, los colgados más famosos del Claro (y mira que en el Claro hay seres raritos…).

BETILLA Y LAS NINFAS DEL CLARO

La benevolente aunque a veces pendenciera y chillona Betilla de Rayman 1 ha vuelto. ¡Y esta vez quiere venganza! Es la mayor de las ninfas, una de las criaturas más antiguas y más amadas del Soñador de Burbujas. Ella y sus hermanas otorgarán a Rayman y sus compañeros de fatigas los poderes que necesitan para completar su misión.

EL MAGO Y SU SOMBRERO MÁGICO

El Mago te ayudará en tu búsqueda, siempre dispuesto a intercambiar contigo lums a cambio de desbloquearte nuevos mundos y nuevos niveles. En realidad, pone a tu servicio su sombrero mágico, que pasa a convertirse en un personaje en sí mismo, ya que el Sombrero será quien te dé consejos vitales para tu supervivencia.

LOS MALOS MALOSOS Y SUS POMPAS

Un día el Soñador de Burbujas empezó a tener pesadillas. Las ninfas le prepararon infusiones de té del sueño y pastelitos riquísimos, pero las cosas empeoraban en el Claro. Por todas partes aparecían criaturas sacadas de un mundo de pesadillas: los malvados darktoons, los horribles exploradores, los infectos cazadores… por nombrar solo a unos cuantos de estos rufianes, malandrines, malas-pécoras…

Los Darktoons

Si los electoons están formados por los buenos sueños del Soñador de Burbujas, los darktoons

son la antítesis de la bondad, son la materia de las pesadillas. Durante su primer mal sueño, el Creador imaginó una desquiciada y cruel criatura que nadie había visto jamás: Jano. Jano es el responsable de hacer los darktoons, igual que las abejas hacen miel o las vacas hacen leche (aunque en oscuro… quiero decir, la leche es más clara porque los darktoons son toons oscuros, de ahí el nombre… pero dejemos de divagar y sigamos). El asunto es que, antes de que nos diéramos cuenta, ya había cientos de darktoons de todas las formas y tamaños, causando problemas por todo el Claro.

Los Psíclopes

A este bicho no le gusta nada que le molesten, así que mi consejo es que no molestes a los psíclopes durmientes, o sus púas te harán burbujas.

Otros enemigos

La leyenda dice que Rayman vino por primera vez al Claro de los Sueños para vencer a las criaturas de las pesadillas y enviarlas de vuelta a los reinos del submundo, la llamada Tierra de los No-tan-muertos. Pero una horda de criaturas del submundo ha vuelto y hay que enviarlas otra vez a su lugar de origen, a puñetazos.

LOS JEFES DE FIN DE NIVEL

Los reyes de cada zona del Claro de los Sueños han desaparecido y los seres mágicos temen que hayan caído bajo la influencia de las fuerzas de las pesadillas que amenazan su universo.

Rayman y sus amigos tendrán que averiguar lo que ha pasado. Y, bien pensado… ¡la cosa no pinta nada bien!

EL JUEGO

¡Salva a los electoons, salva el Claro de los Sueños! Mientras las criaturas de las pesadillas del Soñador de Burbujas se apoderan de este mundo, cada día más electoons se convierten en sus víctimas. Los pobres inocentes e indefensos electoons caen en manos del enemigo y aquí y allá son encerrados en jaulas encadenadas y escondidas por todo el Claro. Y, para colmo de males, el tejido de los sueños no resistirá más y una grieta amenaza con separar definitivamente los distintos niveles del mundo.

Los electoons

Para salvar el Claro deberás detener a las fuerzas del Mal, detener la pesadilla y liberar a los electoons, que son la clave para reparar las grietas que se abren entre las distintas tierras del Claro, y para calmar al Soñador de Burbujas y evitar que siga teniendo malos sueños.

Si quieres avanzar en el juego, recoge un montón de electoons. No solo te ayudan a reconstruir el camino entre los mundos, sino que además te desbloquean poco a poco los santuarios secretos y las sorpresas del juego.

Puedes ganar electoons completando los retos disponibles en cada nivel.

Medallones de electoons

Los medallones representan el seguimiento de tus progresos en tu recogida de electoons. Tienes que completar diferentes misiones para rellenar un medallón de electón (digo… electoon… es que rimaba tan bien…). Si completas varios medallones de electoons, ¡te convertirás en una leyenda!

RETOS DE ELECTOONS

Retos de jaulas

Hordas, manadas, enjambres de electoons se encuentran atrapados en jaulas por todo el Claro. Algunas jaulas están ocultas y solo puedes hallarlas explorando todo el nivel. Pero ten cuidado, siempre están vigiladas por el enemigo, al que tendrás que burbujizar antes de romper el candado que cierra la jaula para liberar a los electoons.

Reto de contrarreloj

Eso de "vísteme despacio, que tengo prisa" está muy bien, pero no siempre es útil. En el juego, al completar un mapa desbloqueas retos de contrarreloj que valoran básicamente tu rapidez. Para aceptarlo, entra en el mapa de selección de niveles y elige el camino que te lleva al cronómetro que hay en cada mundo. Si superas el nivel fácil, recibes un electoon. Si superas el nivel difícil, ganas una medalla de velocidad.

Reto de lums

Recoge todos los lums que puedas en cada nivel y así superarás los retos de lums. Hay varias formas de recoger lums, así que mantén abiertos los ojos. Algunos se ven, otros aparecen al eliminar bichos, otros al saltar sobre plantas o cosas similares… Donde hay burbujas, hay lums. Y si recoges elementos como monedas de calavera, bulbolums o un Rey del lum, habrás hecho bingo, porque sumarás un montón de lums.

RETOS DE COFRES

Los retos de cofres ponen a prueba tu velocidad y tus sentidos. Son secuencias de ritmo frenético en

las que tendrás que subir, bajar, sortear obstáculos y saltar para mantenerte cerca del cofre si quieres seguir con vida.

Dientes de calavera

Recibirás un valiosísimo diente de calavera por cada reto de dientes que completes. Tienes que recoger dientes y dárselos a la calavera para que se abra el acceso a tu peor pesadilla… ¡en la Tierra de los No-tan-muertos!

MENÚ PRINCIPAL

JUGAR LA AVENTURA:

Empieza la aventura principal del juego para salvar el Claro de los Sueños.

MODO FANTASMA:

Juega de forma diferente corriendo contra un fantasma en determinados niveles.

REGALOS:

Envía y recibe regales a través de la aplicación ‘near’.

Los regalos pueden contener nuevos fantasmas para retar en el modo Fantasma, o reliquias (ver sección Objetos) para tu colección.

PANTALLA DEL JUEGO

En pantalla verás varios elementos que te dan información sobre el número de jugadores, los lums recogidos y cuánto te ha llevado completar el mapa. El medallón de electoon del centro de la pantalla aparece cuando has completado un reto.

MENÚ DE SELECCIÓN DE MUNDOS

Al avanzar en el juego se desbloquean nuevas zonas del Claro para explorar y para liberar del influjo de las pesadillas. Puedes acceder a ellas desde el mapa del mundo y, cuando ya estén desbloqueadas, puedes jugarlas cuantas veces quieras, para descubrir nuevos objetos coleccionables o superar mejor los desafíos.

Puedes moverte en este mapa usando la pantalla táctil.

OBJETOS

Al desbloquear una nueva zona puedes entrar en el selector de niveles, es decir, un mapa específico de esa zona con los diferentes niveles que tienes que ir desbloqueando, y en los que acechan nuevos peligros y nuevos desafíos.

MONEDAS DE CALAVERA

No las dejes atrás, porque son un chollo: ¡valen 25 lums!

REY DEL LUM

Se llama así porque al recogerlo, despiertas a los lums y se ponen a cantar y bailar. Los lums cantarines valen dos veces más que los normales, pero se cansan pronto, de modo que debes darte prisa en recogerlos.

BULBOLUMS

Son auténticos tesoros, ya que si los golpeas o saltas sobre ellos repetidamente, liberarán lums escondidos.

LUMS OCULTOS

Todos los seres vivos producen lums. Si te mueves por las plantas que expulsas burbujas, saltas sobre ciertas plataformas e interactúas con las criaturas vivas del juego, descubrirás que hay lums por todas partes. Recógelos antes de que se vayan volando.

CORAZONES

Los corazones se recogen pasando por encima de ellos o rompiendo los frascos en los que están atrapados. Te permiten sobrevivir a un impacto sin perder una vida. Si ya tienes un corazón extra, al recoger más recibirás lums extra, o bien podrán ir a manos de tu amigo si lo necesita.

RELIQUIAS

Recoge las reliquias que hay en el juego para completar un fresco gigantesco que revela nuevos elementos del a historia del juego.

Para obtener más información

sobre este juego, por favor visite

raymanorigins.com

Este software tiene licencia de uso en el aparato PlayStation®Vita en las Américas. Uso de PlayStation®Network es sujeto a los acuerdos aplicables de usuario y pólizas de privacidad encontrados en:

www.us.playstation.com/support/useragreements.

GARANTÍA LIMITADA

Ubisoft garantiza al comprador original que este producto estará libre de defectos en materiales y mano de obra durante un período de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Esta garantía no se aplica a los consumibles (como las baterías). Por defectos en los materiales o mano de obra dentro del periodo de garantía, al mostrar un comprobante de compra, Ubisoft se compromete por un período de noventa (90) días para reparar o reemplazar el producto por otro nuevo o re-certificados de fábrica de forma gratuita siempre que devuelva el elemento defectuoso con la prueba de compra a la tienda donde se compró originalmente el producto o reparar o reemplazar el producto defectuoso a su elección de forma gratuita, cuando se acompaña con un comprobante de compra y se envía a las oficinas de franqueo prepagado. A los efectos de esta Garantía Limitada, "la fábrica nueva certificación" significa un producto que ha sido devuelto a sus especificaciones originales.

Visite o llame al 919-460-9778 http://support.ubi.com para recibir una autorización de devolución e instrucciones de envío. Esta garantía no será aplicable y será nula si el defecto en el producto de Ubisoft ha surgido a través del abuso, uso irracional, el maltrato, negligencia, o por otros medios que por un defecto en materiales o mano de obra.

ESTA GARANTÍA EN LUGAR DE TODAS LAS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA MANIFESTACIÓN O RECLAMACIÓN DE CUALQUIER NATURALEZA SERÁN OBLOGATORIAS U OBLIGA UBISOFT. CUALQUIER GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, INCLUIDAS LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN Y APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, SE LIMITA A LA NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO SERÁ RESPONSABLE DE UBISOFT DAÑOS DIRECTOS O INDIRECTOS DERIVADOS DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DEL PRODUCTO UBISOFT. ALGUNOS ESTADOS Y PROVINCIAS NO PERMITEN LA LIMITACIÓN DE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS Y ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DAÑOS INDIRECTOS O ACCIDENTALES, LA LIMITACIÓN O EXCLUSIÓN NO SER APLICABLE AL USUARIO.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos, y usted también puede tener otros derechos que varían de estado a estado o de provincia a provincia. Esta garantía es válida sólo en los Estados Unidos y Canadá.

El logotipo de Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation. La familia de logotipos de “PlayStation”, “PS”, y el logotipo de PS Vita son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.